

ABSTRAK

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah pembelajaran pada mata pelajaran Simulasi Digital keterlibatan siswa dalam proses belajar saat penggunaan aplikasi yang masih kurang sehingga diperlukan aplikasi yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam belajar. Tentunya hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan diterapkannya pembelajaran dengan menggunakan *Schoology*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pembelajaran kelas maya (*virtual class*) berbasis *social learning network* menggunakan *Schoology* pada mata pelajaran Simulasi Digital, hal ini ditinjau dari hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *pre-experiential design* dengan *one group pretest-posttest design*. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah tes hasil belajar (kognitif) dan observasi (afektif dan psikomotor). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan hasil belajar siswa untuk ranah kognitif terdapat peningkatan rata – rata hasil N-Gain sebesar 56,26% atau 0,5626. Oleh karena itu pembelajaran kelas maya (*virtual class*) menggunakan *Schoology* pada mata pelajaran Simulasi Digital dapat dikatakan efektif. Selain itu, hasil belajar pada ranah afektif dilihat dari nilai yang sering muncul (modus) sebesar 82,13. Sedangkan hasil belajar pada ranah psikomotor dilihat dari nilai hasil rata-rata sebesar 78,33.

Kata Kunci : *Peningkatan Hasil Belajar, Kelas Maya, Schoology*

ABSTRACT

The problem underlying this study is learning on the subjects of Digital Simulation of student engagement in the learning process when using an application that is still less so that the necessary application is able to involve students actively in learning. Surely it can affect student learning outcomes. One effort is made by the implementation of learning by using Schoology. The purpose of this study was to determine the effect of the virtual classroom learning (virtual class) based on social learning network using Schoology on the subjects of Digital Simulation, it is in terms of student learning outcomes in the cognitive, affective and psychomotor. The method used is a method of pre-experiential design with one group pretest-posttest design. The instruments used in data collection is the achievement test (cognitive) and observation (affective and psychomotor). The results showed that an increase in student learning outcomes in the cognitive, affective, and psychomotor. This can be demonstrated by the student learning outcomes for the cognitive domain there is an increased average results of N-Gain of 56.26% or 0.5626. Therefore, the virtual classroom learning (virtual class) using Schoology on the subjects of Digital Simulation can be said to be effective. In addition, the learning outcomes in the affective seen from the recurring (mode) of 82.13. While the results of study on psychomotor seen from the results of an average of 78.33

Keywords : *Improved Learning Outcomes , Virtual Class , Schoology*